

学校编码: 10384

分类号_____密级_____

学号: 18620081153514

UDC _____

厦 门 大 学

硕 士 学 位 论 文

以创造力培养为核心的角色游戏融入幼儿艺术
教学之行动研究

Action research of implanting creative role-play games in
the teaching practice of children's art

陈容容

指导教师姓名: 张小鹭 教授

专 业 名 称: 美 术 学

论文提交日期: 2011 年 5 月

论文答辩日期: 2011 年 6 月

学位授予日期: 2011 年 月

答辩委员会主席: _____

评 阅 人: _____

2011 年 6 月

厦门大学学位论文原创性声明

本人呈交的学位论文是本人在导师指导下，独立完成的研究成果。本人在论文写作中参考其他个人或集体已经发表的研究成果，均在文中以适当方式明确标明，并符合法律规范和《厦门大学研究生学术活动规范（试行）》。

另外，该学位论文为()课题(组)的研究成果，获得()课题(组)经费或实验室的资助，在()实验室完成。(请在以上括号内填写课题或课题组负责人或实验室名称，未有此项声明内容的，可以不作特别声明。)

声明人(签名):

陈容容

2011 年 06 月 07 日

厦门大学学位论文著作权使用声明

本人同意厦门大学根据《中华人民共和国学位条例暂行实施办法》等规定保留和使用此学位论文，并向主管部门或其指定机构送交学位论文（包括纸质版和电子版），允许学位论文进入厦门大学图书馆及其数据库被查阅、借阅。本人同意厦门大学将学位论文加入全国博士、硕士学位论文共建单位数据库进行检索，将学位论文的标题和摘要汇编出版，采用影印、缩印或者其它方式合理复制学位论文。

本学位论文属于：

（ ） 1. 经厦门大学保密委员会审查核定的保密学位论文，
于 年 月 日解密，解密后适用上述授权。

（ ☒ ） 2. 不保密，适用上述授权。

（请在以上相应括号内打“√”或填上相应内容。保密学位论文应是已经厦门大学保密委员会审定过的学位论文，未经厦门大学保密委员会审定的学位论文均为公开学位论文。此声明栏不填写的，默认为公开学位论文，均适用上述授权。）

声明人（签名）：

陈容容

2011年06月27日

目录

绪论	1
一、研究缘起	1
二、研究内容与框架	2
三、研究目标	3
四、研究价值	4
五、研究方法	5
六、主要概念界定	5
第一章 文献探讨	7
一、角色游戏融入幼儿艺术教学的研究现状	7
二、当前幼儿园在进行角色游戏融入幼儿艺术教学时出现的问题	10
第二章 角色游戏融入幼儿艺术教学探讨	12
第一节 幼儿艺术教学与角色游戏	12
一、幼儿艺术教学的内涵与特点	12
二、幼儿艺术教学中角色游戏的概念与特性	16
第二节 角色游戏融入幼儿艺术教学的价值	16
一、角色游戏融入幼儿艺术教学的价值	16
二、小结	18
第三章 以创造力培养为核心的角色游戏融入幼儿艺术教学	19
第一节 以创造力培养为核心的角色游戏融入幼儿艺术教学的理念	19
一、以创造力培养为核心的角色游戏融入幼儿艺术教学的的理论依据 ..	19
二、以创造力培养为核心的角色游戏融入幼儿艺术教学的的内涵	21
第二节 以创造力培养为核心的角色游戏融入幼儿艺术教学的设计	24
一、教学设计思路	24
二、以创造力培养为核心的角色游戏融入幼儿艺术教学的综合设计	35
第四章 以创造力培养为核心的角色游戏融入幼儿艺术教学的个案实施——以厦门精英小舞台为例	49

第一节 厦门精英小舞台的个案开展	49
第二节 以创造力培养为核心的角色游戏融入幼儿艺术教学的建议	55
一、关于教学过程中教师的角色与指导	55
二、从促进儿童艺术感受和表达出发创设环境和材料	58
三、将以创造力培养为核心的角色游戏融入幼儿艺术教学活动扩展到园 外、社区	59
总结.....	60
参考文献	60
后记.....	63

Content

Introduction.....	1
1. Background.....	1
2. The research framework with the paper	2
3. The research goal.....	3
4 .Tesearch value	4
5.Research methods.....	5
6.The key concepts defined	5
Chapter One Literature review	7
1. The research of role-playing games into the art teaching for children.....	7
2. The current problem of role-playing games into the art teaching for children	10
Chapter Two Role-playing games into the teaching practice of children's art.....	12
1.Art of teaching children with role-playing games.....	12
1.1 The meaning and characteristics of teaching children's art	12
1.2 The characteristics and meaning of the role-playing games in teaching children arts	16
2.The value of role-playing games into the art of teaching children	16
2.1. Role-playing games into the teaching of children' s art.....	16
2.2 Summary.....	18
Chapter Three Implanting creative role-play games in the teaching practice of children's art	19
1. Philosophy of implanting creative role-play games in the teaching practice of children's art	19
1.1 Theoretical basis of Implanting creative role-play games in the teaching practice of children's art.....	19

1.2 Content of Implanting creative role-play games in the teaching practice of children's art.....	21
2. Design of implanting creative role-play games in the teaching practice of children's art.....	24
2.1 Teaching design ideas.....	24
2.2 .Design of implanting creative role-play games in the teaching practice of children's art.....	35
Chapter Four Case implementation of implanting creative role-play games in the teaching practice of children's art ----in the Actor's Garage.....	49
1. Case implementation in the Actor's Garage.....	49
2. The suggest in implementation of implanting creative role-play games in the teaching practice of children's art.....	55
2.1. On the role of teachers in the teaching process guidance.....	55
2.2 Children from the promotion of artistic expression of feelings and start creating environments and materials	58
2.3. Extended to extra-curricular teaching activities, community.....	59
Summary.....	60
References.....	60
Postscript	63

摘要

本文从幼儿艺术教育开始，论述了当前幼儿艺术教学的内涵与特点，继而提到角色游戏作为游戏的一种，是幼儿以模仿和想象，通过扮演角色，创造性反映现实生活的一种游戏。角色游戏本身作为一种重要的教学资源，它具有自身的特性：体验性、主体性和集体性。在幼儿艺术教学中，角色游戏虽常常被用到，却多是以一种断裂或是补充的方式参与幼儿艺术教学。在当下，学校艺术教育日趋综合化，特别是面对幼儿艺术个性化自由表现的趋势，社会对于解放幼儿创造力的呼吁也日益高涨，针对这样一种尴尬现状，找寻二者之间的联系及共通点是必要的，本文就幼儿艺术教学中，如何才能既不失幼儿的创造力，同时又能把深受幼儿喜欢的角色游戏融入其中展开探讨。通过对角色游戏教学的实践考察，同时梳理了中西方关于角色游戏融入幼儿艺术教学的一些历史文献资源，试图建立以创造力培养为核心的角色游戏融入幼儿艺术教学，并发掘其内涵（体验与趣味、想象与创意、艺术在教育三个层次），同时结合幼儿心智成长各阶段的艺术和角色游戏特点，设计以创造力培养为核心的角色游戏融入幼儿艺术教学，在实践中通过对个案实施的效果和评价的归纳与梳理，提出改进的策略。

关键词：创造力；角色游戏；幼儿艺术教学

Abstract

Beginning from study of child art education, this article is discussed the current children's arts teaching content and features, and it also points out that the role-playing is a game with which child can creatively reflect real life by imitating, imaging and making like a role. As one of important teaching resources, the role game, has its own distinct characteristics , experience, subjectivity and collective. In teaching of the child art the role-playing is often used in a separate or complementary way, however, art teaching in schools, especially the child art teaching, are currently inclined to integration and society has a bigger and bigger appeal for liberating child's creativity. In such an ambivalent situation, it is necessary to locate both relation and commonness between the child art teaching and the role-play play games, as well as to discuss how to implant the role-play games favored by child into the child art teaching without damaging child's creativity. Through study and practice of teaching of the role game as well as collection and study of Chinese and foreign historic resources on implanting the role-play games into the child art teaching, the article intends to set up a creative way of implanting the role-play games with a core of the creativity training into the child art teaching, and dig out its connotative meaning in three stratifications,for example, experience and interest ,imagination and originality, art and education. Through combining the connotative meaning with features of different phrases of child arts and role-play games, the article is to design new teaching methods of implanting creative role-play games into the teaching practice of children's art and bring forth improvement ways according to evaluation of cases in practice.

Key words: creativity; role-play games; teaching of child art

绪论

一、研究缘起

本研究选择以创造力培养为核心的角色游戏融入艺术教学之行动研究为研究方向，主要缘于：

1、研究者的兴趣和关注及导师的启迪

研究者在三年由导师直接教授的研究生学习课程中，常常涉及到幼儿的创造力、游戏、心智特点、教育教学法和后现代课程教学等内容，积累了大量理论方面的知识。同时基于对幼儿教学研究的兴趣，也在课余参加了大量的校外幼儿教学实践，在研三准备着手毕业论文的选题时，一开始即选定在自己较感兴趣的幼儿教学方面，并找到一个与自己论文主题相关的幼儿教育机构实习——厦门精英小舞台^①，在精英小舞台的三个月教学实践过程中，笔者以一个助教的身份全程参与精英小舞台的幼儿艺术教学，在课后还主动担任手工艺术课的老师，目的就是希望能真正地融入到这个集体中去，零距离地践行以创造力培养为核心的角色游戏融入幼儿艺术教学的理念。

在此体验过程中，研究者也发现幼儿常常更喜欢以游戏的方式来与教师进行互动和学习，角色游戏也是他们最喜欢的游戏之一。在厦门精英小舞台的艺术教学实习过程中，基于以快乐为本的园规，角色游戏的体验形态被放置在了幼儿艺术教学过程的一个重要位置，然而在实施的过程中却也出现了不少的问题，如教师的在艺术教学中对幼儿角色游戏的过度指导、幼儿体验性的缺失、角色游戏与艺术教学的断裂等等，这也促使着研究者迫切地探讨以创造力培养为核心的角色游戏，及融入幼儿艺术教学的综合策略。

2、创造力、角色游戏在艺术教育中对幼儿发展的重要作用

教育家陶行知早在上世纪三四十年代就倡导培养儿童的创造力。当代美国心理学家、学者吉尔福德也通过研究表明了创造力对于一个人各方面能力发展的重要作用，他强调创造思维能力的核心地位，突出了发散思维在创造中的基础作用。可惜，创造力培养却素为传统艺术教育所忽视。当前我们的艺术教学理论与教学

^① 是一家以美式教育理念为核心的教育机构，位于厦门市体育路 95 号文化艺术中心（文化宫 No.5），主要招收 3~12 岁的各学阶儿童，该中心课程主要包括游戏、舞台剧、童谣、TV time 和艺术等，笔者主要针对该中心学阶一（3~6 岁）幼儿的手工艺术课进行实践、考察。

实践存在着许多弊端,其中最根本的问题是压抑和扼杀儿童的创造性。学者陈迁就认为当前我国的儿童艺术教育实践中确实存在诸多背离艺术教育规律、忽视幼儿创造能力培养的现象,而艺术体验的缺失就是其中一个普遍存在的问题。这也是笔者试着探讨在幼儿艺术教学过程中引入角色游戏的一个初衷,以增强艺术课程的体验性和趣味性。

角色游戏作为一种重要的教学资源,一方面是幼儿教育的主要内容和教师教学过程中常用的游戏方式;另一方面作为一种具有亲和力的体验形态,也被认为是最能激起幼儿学习兴趣的方式之一。想象是角色游戏的核心,而角色游戏的过程就是创造想象活动的过程。因此将角色游戏融入到幼儿艺术教学无疑可以扩展当下幼儿艺术教学的形式和丰富其内涵。

3、当前有针对性地培养幼儿创造力,缺乏角色游戏融入艺术教学行动研究

我国虽对幼儿创造力培养也有一定的研究,但大都是从理论上加以阐述,实证性的研究相对缺乏。在角色游戏促进幼儿艺术教学方面,研究多集中在角色游戏的组织和指导方面,主要表现出如下的一些问题:一是理论描述多,实证研究少;二是一般概述多,针对性弱;如在艺术教学中角色游戏的运用研究缺乏活动针对性。所提出的指导方式和策略大都是所有教育活动指导的原则性问题,完全也适合于其它活动的指导,不能体现幼儿艺术教学中的角色游戏不同于其它教育活动的特征。其次,没有在幼儿艺术教学中针对幼儿不同年龄阶段相适应的艺术表现特征和角色游戏特点,设计与之心智成长阶段相对应的主题和策略。

基于此,本研究力图通过对厦门精英小舞台角色游戏融入艺术教学的实践考察研究,寻找与该中心各年龄段幼儿具有针对性的角色游戏,并将其融于艺术综合的教学策略,为促进以创造力培养为核心的角色游戏融入幼儿艺术教学,提供理论依据和方法指导。

二、研究内容与框架

本论文的基本内容如下:

绪论部分主要是问题的提出,包括研究问题的缘起、研究的目标及方法等。

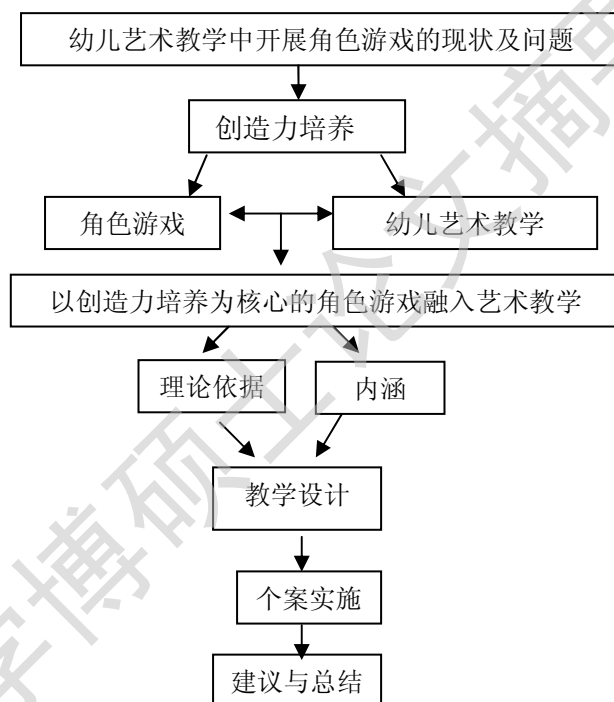
第一部分:文献综述。阐述角色游戏融入幼儿艺术教学的现状及当前幼儿园和幼儿培训机构中,在艺术教学中开展角色游戏的情况及出现的问题,最后说明

开展本研究的价值。

第二部分：以创造力培养为核心的角色游戏融入幼儿艺术教学的探讨。分析相关学者对幼儿艺术教学中的角色游戏研究、角色游戏融入幼儿艺术教学的概念及内涵、角色游戏融入幼儿艺术教学的价值。

第三部分：以创造力培养为核心的角色游戏融入幼儿艺术教学的理论依据、内涵及设计。

第四部分：个案实施、意见及总结。



三、研究目标

游戏教学法长久以来一直被教育者认为是最能引起幼儿学习动机的教学方式之一，幼儿角色游戏在教师的教学过程中虽然常被采用，却多以一种与艺术体验断裂或是补充的方式参与主体，且教学过程中创造力的培养甚为缺失。对于以创造力培养为核心的幼儿角色游戏与艺术教学之间存在的理论建构的实践研究，可以很好地帮助教师在以后的艺术教学中协助幼儿整合更多的社会、生活经验，丰富艺术体验。所以，本研究的主要目标下：

- （一）探讨角色游戏融入幼儿艺术教学的可行性；
- （二）探讨以创造力培养为核心的角色游戏融入幼儿艺术教学的内涵；

(三)探讨以创造力培养为核心的角色游戏融入幼儿艺术教学的理论依据及其课程设计与实施;

四、研究价值

针对当前幼儿园在幼儿艺术教育教学中开展角色游戏时出现的问题,笔者希望在综合分析角色游戏融入幼儿艺术教学的历史资源的基础上,试图建立以创造力培养为核心的角色游戏融入幼儿艺术教学,挖掘其内涵。因此本研究有着重要的理论价值和实践价值。

(一) 理论价值

相对于语文、数学等教育而言,艺术教育是幼儿在学前阶段的最重要的教育活动之一,是对幼儿进行素质教育和创造力培养的重要内容和途径。我国幼儿教育的基本思想认为幼儿艺术活动是精神创造活动,是有益于创造力的培养的,如2001年年颁布的《幼儿园教育指导纲要(试行)》就提出,教育要创造宽松的环境,以培养幼儿的创造力、游戏是幼儿课程的一部分等内容。在发达国家,例如日本的幼儿课程中,造型性游戏则被视为一种主要的教学方式。角色游戏作为幼儿学习过程中最受欢迎的游戏之一,在这种背景下,它的教学价值应当被重新审视,本文探讨以创造力培养为核心的角色游戏融入到幼儿艺术教学,丰富和发展了幼儿艺术教学的理论及内涵,特别是直面当前幼儿园在艺术教学中开展角色游戏时出现的一些问题,本文案例的设计及实践,可以为幼儿园工作者在艺术课程资源开发利用方面提供具有可操作性的理论参考。

(二) 实践意义

本研究在设计以创造力培养为核心的角色游戏融入到幼儿艺术教学时,以厦门精英小舞台的教学实践为研究对象,进行个案研究,在此基础上提出幼儿艺术教学中角色游戏资源开发利用的具体实施策略,这既能为当前幼儿园及幼儿培训机构艺术教学资源的多样化开展提供实践的指导,也能为学前教育工作者的教学探索,提供一定的实践参考和启迪。

五、研究方法

本研究采用了行动研究，整个过程中，我们遵循“发现问题——解决问题——检验解决效果”这一循环过程，有效地解决了在课题实施中遇到的许多困惑。如，什么样的角色游戏最能吸引孩子？以创造力培养为核心的角色游戏融入艺术教学如何进行？效果如何？等，本论文主要采用文献研究法、观察法、个案研究法。

1、文献研究法

通过对文献的检索和分析整理，整合相关的理论，对概念作为界定；了解以创造力培养为核心的教学的涵义、原则等、幼儿艺术教学、角色游戏的特征及内涵等方面的研究成果，为本研究提供知识积累和论据。

2、参与式观察法

在开展课题研究中，研究者以助教的身份进入到观察现场，一方面可以观察、记录幼儿在角色游戏与艺术课程中的活动表现，通过观察每位孩子在体验过程中的表现，洞悉他们的心理。另一方面，由于是助教的身份，所以本身自己也需要备课，了解课程的目标与结构，在课堂中需要与幼儿一起体验互动，与幼儿进行一些简短自然的对话，有助于理解和揣摩幼儿的真实感受。因此，观察法对研究者来说也是一个有力的研究工具。

3、个案研究法

每个幼儿之间是存在个体差异的，采用个案研究法，进入到被研究对象的生活场域，在不受干扰研究对象的自然情况下，进行有关研究现象或行动观察，寻找不同孩子身上的共性规律与个性特征问题，便于积累经验。

六、主要概念界定

1. 创造力：在中文大词典中的意思为“创造始也”，且在形音义综合大字典中还含有别出心裁之意。合言之，创造乃是发明制成前所未有的事物。在外词典中创造(creativity)一词含有“首创”(for the first time)、“赋予存在”(to bring into existence)或“无中生有”(make out of nothing)的意思。所以，创造力即是赋予某些新事物存在的能力。

2. 角色游戏：一般我们常说的“角色游戏”是指学前幼儿以模仿和想象，通过扮

演角色，创造性反映现实生活的一种游戏。本研究中的“角色游戏”采用造型性角色游戏作为实例。“造型性角色游戏”关注角色的装饰、肢体语言、场域等形成的有关色彩、形态、线条和节奏的造型关系与效果等，以此来发展学生的审美感受力。

3. 融入：根据《汉语词典》中的解释，“融”作为动词时常含有“化开”、“相合在一起”的意思。而“入”字也是动词，含有“进”、“到”的意思。本研究中的“融入”是指通过角色游戏教学的引导学生更好地进行艺术课程的体验和理解，启发学生的想象力和创造力。

4. 幼儿艺术教学：本文中的“幼儿艺术教学”指依据幼儿生理和心理的发展阶段分为小班(3—4岁)、中班阶段(4—5岁)和大班阶段(5—6岁)三个连续阶段，将以创造性为培养的角色游戏融入各个阶段的幼儿艺术教学案例中，主要指厦门精英小舞台中的第一学阶(3—6岁)的幼儿艺术课教学。

第一章 文献探讨

一、幼儿艺术教学中开展角色游戏的研究现状

当前的幼儿艺术教育已开始走向综合化的艺术教育形式，各国开展幼儿艺术教学的方式也呈现出多样化。如法国将幼儿园的教育与家庭教育相结合，在幼儿艺术教学的设置、活动安排及环境布置等方面，都与父母委员会进行讨论，在有可能的前提下还让父母与幼儿一起学习体验艺术的乐趣。且在各项教学中引入绘画和艺术的活动，如通过不同的工具和材料的运用、制作和做角色扮演游戏等，来发展幼儿的情感表达、创造力和艺术表现等能力；奥地利的幼儿艺术教育还设立了专门的手工间，提供给幼儿手工剪刀、刨子等工具，教师在艺术教学中充分地利用幼儿喜欢的童话、动画等，让幼儿通过扮演童话、动画中的人物，如艺术教学中，让幼儿扮演奥地利经典童话故事《小鹿斑比》，扮演小鹿斑比在森林中的成长故事，在趣味的扮演体验中，让幼儿深刻理解小鹿斑比的卡通造型特征及其背后的文化意义。日本的幼儿艺术教育也认为幼儿时期艺术的学习主要是通过游戏的方式来获得的，日本的低年级的图画手工课的目标之一就提到是“体验到初步的造型活动的乐趣”（文部省教学大纲语），因此日本的幼儿艺术教学针对幼儿的不同年龄阶段设置了多样化的造型性游戏，幼儿也可以玩一些造型性的角色扮演，如扮演建筑工人玩堆积拼贴游戏、扮演火车乘客玩纸箱的排列游戏等，主要让幼儿在放松、愉快的造型游戏活动体验中学习艺术。

在各国的幼儿艺术教学的多样化教学实践中，角色游戏作为丰富和拓展幼儿艺术教学的一种形式或手段，已受到各国幼儿教师的青睐和关注。如上面提到的奥地利幼儿艺术教育设立的专门的手工间，要求教师在艺术教学中充分地利用幼儿喜欢的民间童话、动画等，让幼儿通过扮演童话来增进艺术的体验和趣味。就目前我国已有的研究来看，也越来越多的人已经开始关注角色游戏在教育中的作用，且不仅仅停留于理论层面上的研究，还将其引入学校教育中进行实践。如有的幼儿园还设立了专门的角色游戏课程，或是在音乐、语文、数学教学中也引入角色扮演游戏；幼儿艺术教学中也有相关的学者尝试让幼儿扮演一些与艺术主题相关的角色，在角色体验的基础上引导学生进行艺术创作，增进对艺术作品的理解。以下是收集到的国内外相关文献及实践资料：

Degree papers are in the "[Xiamen University Electronic Theses and Dissertations Database](#)". Full texts are available in the following ways:

1. If your library is a CALIS member libraries, please log on <http://etd.calis.edu.cn/> and submit requests online, or consult the interlibrary loan department in your library.
2. For users of non-CALIS member libraries, please mail to etd@xmu.edu.cn for delivery details.

厦门大学博硕士论文摘要库